

Penerapan *Discovery Learning* untuk Menanamkan Karakter Kewirausahaan Mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Ritel

Maisaroh

Prodi Diploma III Manajemen, Universitas Islam Indonesia,
Jl Kaliurang KM. 14,5, Yogyakarta 55584, Indonesia

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Keyword : <i>Retail management, entrepreneurship, entrepreneurial character, discovery learning</i></p>	<p><i>This research is the development of learning methods through classroom action. The subject that is taught is Retail Management, using discovery learning methods. The discovery learning method in this study is then described in the use of learning techniques that integrate three techniques at once, namely industrial internships, case study, and group discussions. Based on the results and achievements of the learning process, it can be concluded that this method has a positive impact in building the entrepreneurial character of students. On the other hand, the productivity of lecturers is also reflected in the achievement of output in the form of the availability of RPS, RPP internships, handouts, and SOP internships. In addition, there was an increase in lecturer performance based on student assessments. This reflects that the discovery learning method has a positive impact on the learning process, both for students and lecturers.</i></p>
<p>Kata kunci: Manajemen ritel, kewirausahaan, karakter kewirausahaan, discovery learning</p>	<p>Penelitian ini adalah pengembangan metode pembelajaran melalui tindakan kelas. Mata kuliah yang diampu adalah Manajemen Ritel, dengan menggunakan metode pembelajaran <i>discovery learning</i>. Metode <i>discovery learning</i> dalam penelitian ini kemudian dijabarkan dalam penggunaan teknik pembelajaran yang mengintegrasikan tiga teknik sekaligus, yaitu magang industri, bedah kasus, dan diskusi kelompok. Berdasarkan hasil capaian dan keluaran proses pembelajaran, dapat disimpulkan metode ini memberikan dampak positif dalam membangun karakter kewirausahaan mahasiswa. Di sisi lain, produktifitas dosen juga tergambar dalam capaian keluaran berupa ketersedian RPS, RPP magang, <i>handout</i>, serta SOP magang. Selain itu, ada peningkatan kinerja dosen berdasarkan penilaian mahasiswa. Ini mencerminkan bahwa metode <i>discovery learning</i> memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, baik bagi mahasiswa maupun dosen.</p>
<p>Corresponding Author: maisaroh@uii.ac.id</p>	<p>© 2019 Perwira. All rights reserved.</p>

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) yang mengacu pada KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia), membangun pemahaman bahwa kompetensi seorang lulusan tidak lagi hanya dipandang semata dari ijazah, tetapi dengan melihat kerangka kualifikasi yang disepakati secara nasional sebagai dasar pengakuan terhadap hasil pendidikan seseorang secara luas sesuai dengan kebutuhan pasar. Pelaksanaan KBK sendiri, mensyaratkan beberapa kondisi, salah satunya adalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (student learning centre). Terkait dengan hal tersebut, peran pengajar di kelas sudah bukan lagi sebagai sumber ilmu saja, dia memiliki peran yang lebih luas untuk menjadi motivator, dinamisator sekaligus menjadi katalisator proses belajar mengajar di kelas. Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru akan mendorong siswa untuk aktif dalam membangun konsep keilmuan secara mandiri baik secara individu atau berkelompok. Tentu saja konsekwensinya, peran guru di kelas menjadi berkurang, teknik ceramah oleh guru juga akan berkurang. Dampak positif nya bagi siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar, bisa mengembangkan pola pikir nya, serta membangun daya analitis.

Mata kuliah Manajemen Ritel adalah salah satu mata kuliah kompetensi yang ditawarkan oleh Prodi Manajemen D3 UII. salah satu mata kuliah kompetensi, maka proses pembelajaran yang dilakukan di kelas tidak bisa hanya dilakukan dengan metode yang monoton, tetapi harus dengan metode yang bervariasi untuk memberikan ketrampilan pada mahasiswa terkait dengan manajemen ritel. Selain itu juga dalam rangka merespon perkembangan praktek bisnis ritel di Indonesia yang semakin pesat. Bisnis ritel saat ini berkembang tidak hanya mengandalkan cara manajemen ritel tradisional, tetapi sesuai perkembangan jaman, praktek bisnis ritel sudah banyak melibatkan kecanggihan teknologi dan informasi.

Dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran, maka materi yang diajarkan tidak sekedar menggunakan penjelasan teori, tetapi juga terkait dengan ketrampilan mengenai pengelolaan bisnis ritel modern mulai dari konsep dasar hingga praktek singkat. Beberapa materi yang diajarkan dalam mata kuliah ini antara lain teori dasar dan perkembangan bisnis ritel, manajemen bisnis toko ritel, serta trend bisnis ritel saat ini. Dengan demikian, setelah lulus, mahasiswa diharapkan menjadi sumber daya manusia profesional untuk mengelola bisnis ritel baik sebagai pengusaha maupun pekerja.

Berdasarkan pengalaman, proses pembelajaran mata kuliah Manajemen ritel yang dilakukan dosen di Prodi D3 Manajemen UII sudah berusaha menggunakan metode student centre learning dengan menggabungkan antara ceramah dan diskusi kelompok. Akan tetapi pelaksanaannya masih tetap di dominasi oleh ceramah dosen dengan porsi ceramah dibanding diskusi adalah 60:40. Selain itu, proses pembelajaran belum memasukkan sesi praktek pengelolaan bisnis ritel. Hasilnya, secara koknitif, sebagian besar mahasiswa bisa memahami konsep yang sudah diajarkan. Hal ini terbukti dengan pencapaian nilai yang memuaskan dari kelas yang di ampu. Akan tetapi pencapaian pembelajaran dari aspek sikap dan ketrampilan masih kurang. Penilaian ini digali oleh dosen saat mahasiswa melakukan presentasi business plan, sebagian besar dari mahasiswa masih belum menunjukkan motivasi yang tinggi untuk berwirausaha. Padahal kompetensi yang ingin dibangun dari mata kuliah ini, siswa diharapkan bukan sekedar faham dengan teori saja, akan tetapi juga terbangun karakter kewirausahaanya, serta memiliki ketrampilan dalam pengelolaan bisnis ritel.

Berdasarkan kondisi di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait inovasi pembelajaran, dengan menggunakan pendekatan student learning centre. Model pembelajaran yang digunakan adalah discovery learning, dengan mengintegrasikan teknik/metode pembelajaran magang

industri – bedah kasus – praktek perencanaan bisnis diterapkan secara bersama-sama dalam proses pembelajaran mata kuliah manajemen ritel. Tentu saja ceramah tetap digunakan tetapi dengan porsi yang berkurang. Secara lebih rinci gambaran pelaksanaan pembelajaran akan melibatkan seluruh mahasiswa untuk mengikuti proses magang, yang tujuannya untuk memberikan pengalaman mahasiswa untuk mengelola bisnis ritel. Kemudian, setelah proses magang selesai, di kelas mahasiswa didampingi dosen akan membedah kasus-kasus yang dialami selama magang. Dan diakhir kuliah mereka akan membuat proposal perencanaan pengembangan bisnis yang akan ditawarkan kepada lembaga tempat mereka magang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran mata kuliah manajemen ritel dengan menggunakan model discovery learning. Selain itu juga menumbuhkan karakter kewirausahaan mahasiswa yang mengambil mata kuliah manajemen ritel.

Rumusan Masalah

Bagaimana model discovery learning diterapkan dalam proses pembelajaran mata kuliah manajemen ritel?

Apakah model discovery learning dapat menumbuhkan karakter kewirausahaan mahasiswa yang mengambil mata kuliah manajemen ritel?

KAJIAN LITERATUR

Peta Penelitian

Sudah banyak peneliti yang mencoba meneliti hubungan antara hubungan pendidikan kewirausahaan dan karakter kewirausahaan. Lorz (2008) dalam penelitiannya yang berjudul The Impact of Entrepreneurship Education on Entrepreneurial Intention, menyebutkan bahwa pendidikan kewirausahaan berpengaruh positif terhadap pembentukan karakter kewirausahaan sekaligus intensi kewirausahaan. Hermansyah, Natuda, dan Sumarno (2017), dalam penelitiannya dengan judul Kontribusi Pelaksanaan Pembelajaran Kewirausahaan dan Interaksi Sosial Terhadap Karakter Kewirausahaan Peserta Didik MAN 1 Pekanbaru, menghasilkan kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan dan interaksi sosial memiliki pengaruh positif terhadap pembentukan karakteristik kewirausahaan siswa. Maisaroh dan Dharmawan (2017), dalam penelitiannya tentang pengaruh pendidikan kewirausahaan dan self efficacy terhadap intensi kewirausahaan, juga menyebutkan bahwa baik pendidikan kewirausahaan dan self efficacy memiliki pengaruh positif terhadap intensi kewirausahaan. Dari ketiga penelitian diatas, dapat dilihat bahwa pendidikan kewirausahaan memiliki peranan positif dalam pembentukan karakter dan intensi kewirausahaan. Akan tetapi kajian langsung terkait bagaimana proses dan metode pembelajaran yang dapat mempengaruhi pembentukan karakter oleh para peneliti di atas masih belum dilakukan. Oleh karena itu dalam penelitian kali ini, akan dilakukan kajian tentang metode pembelajaran discovery learning dan kontribusinya dalam pembentukan karakter kewirausahaan mahasiswa.

Pembelajaran Berpusat pada Siswa

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan aktifitas siswa secara optimal untuk memperoleh hasil belajar, berupa perpaduan antara aspek koknitif, afektif, dan psiko motorik secara seimbang (Sanjaya, 2006). Pendekatan

pembelajaran berorientasi pada siswa adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar dan kegiatan belajar bersifat modern. Pada pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa ini, manajemen atau pengelolaannya kemudian ditentukan oleh siswa.

Pada pendekatan ini, siswa mempunyai kesempatan yang terbuka lebar untuk melakukan kreativitas dan mengembangkan potensinya melalui aktivitas secara langsung sesuai dengan minat dan keinginannya. Dalam proses belajar mengajar, siswa ditantang untuk merumuskan masalah, menyelesaikan masalah, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dengan menggunakan teori yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut. Sehingga pembelajaran yang selama ini hanya menyentuh ranah kognitif, maka dalam pembelajaran berpusat pada siswa disentuh juga ranah afektif dan psikomotorik. Adapun di dalam strategi ini peran guru lebih menempatkan diri pada posisi sebagai fasilitator dan atau pembimbing sehingga kegiatan belajar siswa menjadi lebih terarah. Peran sebagai fasilitator artinya, guru harus memberikan pelayanan kepada siswa, dan membantu menciptakan suasana belajar yang demokratis serta menyenangkan.

Novan&Wiyani (2013) dalam bukunya yang berjudul Desain Pembelajaran Pendidikan, menyebutkan beberapa ciri dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah : Guru berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran.

Jalannya proses pembelajaran didominasi oleh peserta didik.

Guru dan peserta didik menjadi subjek dalam proses pem-belajaran, sedangkan objeknya adalah masalah yang terkait dengan materi pembelajaran dan kompetensi yang hendak dicapai.

Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kontekstual.

Guru menghendaki agar peserta didiknya menguasai atau mencapai berbagai kompetensi sebagai rumusan dari tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan berbagai strategi pembelajaran aktif. Dalam implementasi kurikulum 2013, pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa dijabarkan dalam 5 kegiatan penting, yang kemudian disebut sebagai pendekatan saintifik. Kegiatan tersebut adalah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan (Permendikbud, 2014). Melalui 5 tahapan tersebut harus mampu memotivasi dan membangkitkan ketertarikan siswa pada topik pelajaran, membimbing siswa mempertanyakan fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses-proses maupun prosedur-prosedur yang relevan. Di samping itu guru harus mampu memfasilitasi dan membimbing siswa mengumpulkan informasi-informasi pendukung fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses-proses maupun prosedur-prosedur untuk kemudian dibimbing agar siswa dapat mengasosiasikan, menemukan hubungan dan menyimpulkan. Tahapan terakhir pembelajaran berpusat pada siswa menurut adalah mengkomunikasikan semua aspek fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip maupun prosedur-prosedur, hubungan antar elemen tersebut.

Discovery Learning

Menurut standar yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013, discovery Learning adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri (Kemendikbud, 2014). Pengertian yang lain, metode penemuan (discovery learning) merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa secara maksimal untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga siswa dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan tingkah laku (Hanafiah&Suhana, 2009).

Dalam pembelajaran discovery learning, siswa tidak diberikan materi secara lengkap, tetapi harus mencari dan menemukan serta merumuskan sendiri masalah dan teori yang belum diketahui. Sehingga dalam pembelajaran ini, siswa harus terlibat secara aktif dalam pembelajaran untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru, menemukan ide dan konsep baru, sehingga menjadi satu pemahaman ilmu yang utuh. Peran guru sebagai pembimbing dalam pembelajaran discovery learning, adalah membimbing dan mengarahkan agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Guru juga bisa memberikan contoh-contoh aktual yang terjadi di masyarakat, sebagai stimulus untuk mendukung siswa belajar secara mandiri dan kreatif.

Langkah-langkah dalam pembelajaran discovery (Syah,2004), adalah sebagai berikut :

Stimulation (memberi stimulus). Pada kegiatan ini guru memberikan stimulan, dapat berupa bacaan, atau gambar, atau situasi, sesuai dengan materi pembelajaran/topik/tema yang akan dibahas, sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar mengamati pengetahuan konseptual melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar.

Problem Statement (mengidentifikasi masalah). Dari tahapan tersebut, peserta didik diharuskan menemukan permasalahan apa saja yang dihadapi, sehingga pada kegiatan ini peserta didik diberikan pengalaman untuk menanya, mencari informasi, dan merumuskan masalah.

Data Collecting (mengumpulkan data). Pada tahapan ini peserta didik diberikan pengalaman mencari dan mengumpulkan data/informasi yang dapat digunakan untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang dihadapi. Kegiatan ini juga akan melatih ketelitian, akurasi, dan kejujuran, serta membiasakan peserta didik untuk mencari atau merumuskan berbagai alternatif pemecahan masalah, jika satu alternatif mengalami kegagalan.

Data Processing (mengolah data). Kegiatan mengolah data akan melatih peserta didik untuk mencoba dan mengeksplorasi kemampuan pengetahuan konseptualnya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga kegiatan ini juga akan melatih keterampilan berfikir logis dan aplikatif.

Verification (memverifikasi). Tahapan ini mengarahkan peserta didik untuk mengecek kebenaran atau keabsahan hasil pengolahan data, melalui berbagai kegiatan, antara lain bertanya kepada teman, berdiskusi, atau mencari sumber yang relevan baik dari buku atau media, serta mengasosiasikannya sehingga menjadi suatu kesimpulan.

Generalization (menyimpulkan). Pada kegiatan ini peserta didik digiring untuk menggeneralisasikan hasil simpulannya pada suatu kejadian atau permasalahan yang serupa, sehingga kegiatan ini juga dapat melatih pengetahuan metakognisi peserta didik.

Karakter Kewirausahaan

Kewirausahaan berasal dari istilah entrepreneurship yang sebenarnya berasal dari kata entrepreneur yang artinya suatu kemampuan (ability) dalam berpikir kreatif dan berperilaku inovatif yang dijadikan dasar, sumber daya, penggerak tujuan, siasat kiat dan proses dalam menghadapi tantangan hidup (Muladi Wibowo, 2011).

Banyak ahli yang mengungkapkan ciri-ciri dan karakteristik seorang wirausaha (Mc Lellad, 1996; Meredith, et al, 1996; Suryana, 2003; Zimmerer, 1996) dan lainnya. Dari kajian yang dilakukan oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa ada tiga karakteristik yang unggul dimiliki oleh seorang wirausaha, yaitu kebutuhan untuk berprestasi (need for achievement) yang lebih tinggi, berani mencoba (risk taker), innovative dan independence dibandingkan orang pada umumnya. Ketiga karakteristik tersebut tercermin dalam sikap kewirausahaan, antara lain kreatif, disiplin, percaya diri, berani mengemukakan ide, dan sikap lainnya yang mendorong dia untuk berani mewujudkan cita-cita bisnisnya.

Kreativitas merupakan salah satu sikap yang penting untuk dimiliki oleh seorang wirausaha. Kegunaan pemikiran kreatif berhubungan secara langsung dengan penambahan nilai serta bagaimana seseorang mampu menemukan peluang. Menurut A. Roe (dalam Mutis, 1995: 6); manusia kreatif memiliki ciri-ciri: keterbukaan pada pengalaman, melihat sesuatu dengan cara yang tidak biasa, rasa keingintahuan yang tinggi, menerima dan menyesuaikan yang kelihatannya berlawanan, dapat menerima perbedaan, independen dalam pertimbangan pemikiran dan tindakan, membutuhkan dan menerima otonomi, percaya pada diri sendiri, tidak hanya tunduk pada standar dan pengawasan kelompok, mau mengambil risiko yang diperhitungkan dan tekun.

METODE PENELITIAN

Responden Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa D3 manajemen yang sedang mengambil mata kuliah Manajemen Ritel semester ganjil 2017/2018. Jumlah seluruh siswa ada 78 mahasiswa.

Tehnik Pengumpulan Data

Karakter kewirausahaan mahasiswa dalam penelitian ini dinilai menggunakan kriteria penilaian kemampuan kognitif berupa penguasaan materi dan kemampuan afektif seperti kreatifitas, keaktifan, kehadiran, keberanian mengemukakan pendapat. Cara penilaian dengan menggunakan rubrik penilaian dengan menggunakan media berupa pemberian tugas/tes yang diberikan di setiap level pencapaian pembelajaran, dan berdasarkan pengamatan proses pembelajaran keseharian.

Desain dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan pengembangan metode pembelajaran melalui tindakan kelas. Mata kuliah yang diajarni adalah Manajemen Ritel, dengan menggunakan metode pembelajaran discovery learning. Sebelum dilakukan proses belajar mengajar, sebelumnya dosen pengembangan metode pembelajaran, yang dimulai dengan merancang pengembangan desain instruksional yang terdiri dari tujuan pembelajaran, penilaian, dan pelaksanaan pembelajaran. Langkah kedua adalah perencanaan assesment yang akan digunakan untuk mengukur ketercapaian pembelajaran. Assesment yang digunakan berupa penugasan kelompok, dimana mahasiswa diberikan tugas secara berkelompok untuk mengukur ketercapaian CPMK dan karakter kewirausahaan yang sudah terbangun selama proses belajar mengajar. Kriteria penilaian menggunakan penilaian berdasarkan rubrik yang disusun, dengan kriteria masing-masing rubrik berbeda berdasarkan jenis penugasan. Ada tiga jenis penugasan yang diberikan kepada mahasiswa, yaitu tugas analisis peta konsep, studi kasus, dan penyusunan proposal business plan. Selain dalam bentuk penugasan, assesmen lain yang dilakukan adalah tes/ujian tengah semester dan tes/ujian akhir semester.

Langkah ketiga dalam pengembangan metode pembelajaran adalah merancang aktifitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, dosen melakukan kolaborasi dengan mahasiswa untuk mengembangkan metode pembelajaran dengan menggunakan metode discoveri learning. Secara garis besar, langkah dalam metode discoveri learning berdasarkan literatur adalah sebagai berikut :

Metode discoveri learning dalam penelitian ini kemudian dijabarkan dalam penggunaan teknik pembelajaran yang mengintegrasikan tiga teknik sekaligus, yaitu magang industri, bedah kasus, dan diskusi kelompok. Langkah pembelajaran melalui tahapan yang dapat digambarkan sebagai berikut :

Proses mendapatkan stimulus dimulai dengan mahasiswa melakukan magang industri di toko ritel, kemudian dari proses magang mereka akan menemukan masalah sekaligus mengumpulkan data-data terkait untuk menganalisis masalah tersebut. Dari proses magang mahasiswa membawa kasus tersebut ke kelas, dalam bentuk presentasi laporan hasil magang. Kemudian kasus dibedah bersama kelompok lain dan dilakukan diskusi kelompok untuk membahas kasus tersebut. Setelah proses selesai dosen menyimpulkan dan melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran.

HASIL

Proses pembelajaran mata kuliah Manajemen Ritel dilaksanakan selama 14 kali pertemuan, ditambah dua kali pertemuan untuk UTS dan UAS. Dari seluruh pertemuan yang direncanakan, rumusan capaian pembelajaran dibagi dalam 4 CPMK. Setiap kali CPMK terlampaui, mahasiswa diberikan tugas secara berkelompok untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam menyerap materi. Setiap tugas yang diberikan juga memasukkan unsur kreatifitas, serta karakter kewirausahaan lainnya, untuk mengamati perkembangan karakter kewirausahaan yang dimiliki mahasiswa.

Fase pencapaian CPMK pertama, mahasiswa diajak untuk belajar tentang konsep dasar manajemen ritel, klasifikasi ritel, dan trend bisnis ritel saat ini. Proses pembelajaran belum menggunakan metode magang industri, sehingga metode yang digunakan adalah campuran antara metode ceramah, bedah kasus, dan diskusi kelompok. Karena pada fase ini belum dilakukan magang industri, maka kasus yang dibedah dibuat oleh dosen, untuk memberikan stimulus kepada mahasiswa dalam mengantarkan materi yang akan dipelajari. Lebih jelasnya, proses pembelajaran dimulai dengan dosen memberikan kasus untuk dibedah. Kemudian mahasiswa masuk dalam kelompok yang sudah ditentukan untuk berdiskusi membedah kasus yang sudah diberikan. Setelah diskusi kelompok selesai, dilakukan diskusi panel kelas, dengan menunjuk tiga perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok, kemudian kelompok lain menanggapi. Setelah selesai proses diskusi, dosen memberikan refleksi tentang jalannya proses diskusi, dan menambahkan materi terkait secukupnya.

Fase pencapaian CPMK kedua, ketiga, dan keempat, metode pembelajaran yang digunakan sudah menggabungkan metode magang industri-beda kasus-diskusi kelompok. Setiap mahasiswa dalam Dalam proses magang mahasiswa akan melakukan unjuk kerja yang sudah tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) magang. Tujuan dari magang industri adalah memberikan pengalaman praktek langsung kepada mahasiswa terkait dengan pekerjaan-pekerjaan ritel. Diakhir magang mahasiswa harus membuat laporan magang menggunakan template yang sudah diberikan dan membuat kasus terkait dengan ritel berdasarkan pengalaman yang lapangan. Selama satu semester, ada 16 kelompok magang dari kelas A dan B yang terdiri dari 78 mahasiswa. Pada program magang kali ini disepakati tempat magang industri ada dua, yaitu Syar'i Mart dan Techno Smart Centre. Syar'i Mart adalah toko ritel yang dimiliki oleh Universitas Islam Indonesia, berlokasi di dalam kampus Jl Kaliurang km 14,5 dan bergerak di bidang ritel produk kebutuhan sehari-hari, alat tulis, dan makanan. Sedang Smart Techno Centre adalah toko ritel yang dimiliki oleh perseorangan, berlokasi di Jl Kepitu Sleman (15 menit dari kampus UII), dan bergerak di bidang ritel produk perlengkapan dan alat-alat masjid. Keputusan memilih Syar'i Mart sebagai tempat magang karena sebagai satu-satunya toko ritel yang dimiliki Prodi D3 Ekonomi, diharapkan ke depan bisa menjadi laboratorium bagi mahasiswa dalam melaksanakan kuliah praktek di bidang ritel dan kewirausahaan. Sementara pemilihan Techno Smart Centre menggunakan pertimbangan kemudahan akses dan perijinan, serta ritel ini sudah menggunakan sistem online dalam melakukan penjualan produknya.

Setelah mahasiswa melakukan magang, mereka harus mempresentasikan laporan magang di depan kelas. Saat sesi presentasi, kelompok magang harus mentransfer pengalaman melakukan unjuk kerja, hal ini dimaksudkan agar mahasiswa yang tidak mengalami secara langsung unjuk kerja yang terkait, akan mendapat gambaran secara langsung bagaimana pelaksanaan unjuk kerja. Selama proses magang, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah dirancang bisa dilaksanakan semua.

Pada sesi bedah kasus, kelompok magang akan mengajukan kasus yang mereka lihat atau alami selama proses magang industri. Kasus yang mereka ajukan kemudian akan dibedah oleh kelompok lain dalam diskusi kelompok. Selanjutnya hasil diskusi kelompok dibawa dalam diskusi panel kelas, untuk dicari solusinya bersama-sama.

Dalam penelitian kali ini, selain mahasiswa melakukan proses pembelajaran dengan metode yang sudah dijelaskan diatas, mahasiswa juga mendapat tambahan kuliah pakar. Pada sesi ini didatangkan dosen tamu seorang pakar sekaligus pelaku bisnis di bidang ritel untuk memberikan motivasi sekaligus pencerahan kepada mahasiswa terkait dengan dunia ritel.

Terakhir, untuk mendukung perkuliahan, juga digunakan media pembelajaran online dalam bentuk klasiber, untuk proses mengunggah naskah penugasan dan output penugasan, serta mengunggah materi-materi terkait.

Berikut adalah hasil capaian dan keluaran selama proses pembelajaran.

Tabel 4 capaian dan keluaran pemmbelajaran

Indikator Kinerja	Baseline	Target Pencapaian				
	Kelas A	Kelas B	Rata-Rata			
Persentase mahasiswa dengan nilai $\geq B$ untuk tugas membuat peta konsep (CPMK 1)			74 %	75		
% dengan memasukkan unsur afektif karakter kewirausahaan		60%				
98%						
79%						
Persentase mahasiswa dengan nilai $\geq B$ untuk tugas analisis kasus (CPMK 2)			74 %	75		
dengan memasukkan unsur afektif karakter kewirausahaan	90%	98%	94%			
Persentase mahasiswa dengan nilai $\geq B$ untuk tugas merumuskan konsep pemasaran ritel (CPMK 3)						
74 %	75 % dengan memasukkan unsur afektif karakter kewirausahaan	90%	98%			
94%						
Persentase mahasiswa dengan nilai $\geq B$ untuk tugas membuat business plan (CPMK 4)			74 %	75		
% dengan memasukkan unsur afektif karakter kewirausahaan		87,5%	98%	92,75%		
Persentase kehadiran mahasiswa di kelas	80 %	85 %	81,15%	88,38%		
	84,77%					
Persentase mahasiswa aktif di kelas	50 %	70 %	75%	84%	79,5%	
Persentase Mahasiswa datang tepat waktu		70 %	85 %	81,15%	88,38%	84,77%
NKD Mata Kuliah	3,2 %	3,5%	3,7%			
Ketersediaan RPS	Belum sistematis		Sistematis	RPS sudah sistematis		
Ketersediaan RPP magang	-	-	RPS tersedia			
Ketersediaan Handout materi kuliah	Belum tersedia		Hand out tersedia	Hand out tersedia		
Ketersediaan SOP Magang Industri	-	-	SOP magang industri	Syar'i Mart	tersedia	

PEMBAHASAN

Upaya yang kreatif dalam memodifikasi metode pembelajaran akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Lingkungan yang kondusif dan menyenangkan akan menciptakan motivasi dan keaktifan belajar mahasiswa. Ketika motivasi belajar sudah terbangun, maka niat dan upaya mahasiswa akan optimal, sehingga akan menghasilkan output pembelajaran yang optimal. Metode discovery learning melatih mahasiswa untuk mengasah kemampuan berpikir analitis dan sistematis dalam menghadapi masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini akan membangun skill dan karakter mahasiswa dalam menelurkan ide kreatif, kritis, dan berani mengungkapkan serta menuangkan ide kreatifnya dalam gagasan yang menantang. Skill inilah yang menjadi modal utama menjadi seorang wirausaha. Selain mahasiswa, dosen sebagai pengajar pun jadi tertantang untuk belajar secara terus menerus mengasah kemampuan teoritis dan analitisnya, terutama untuk mengimbangi keaktifan mahasiswa dalam mengungkapkan kasus-kasus di kelas. Efektifitas pelaksanaan metode discovery learning ini terlihat pada tiga hal, pertama, pada saat persiapan perkuliahan baik dosen maupun mahasiswa bekerja sama dalam merencanakan proses pembelajaran, seperti membuat kontrak belajar, jadwal magang, dan mencari tempat magang. Kedua saat proses pembelajaran, mahasiswa menjadi aktif dalam melakukan proses magang, menemukan kasus baru di tempat magang, serta lebih kreatif dalam mengusulkan program pengembangan business plan untuk tempat magang. Ketiga, hasil pembelajaran, menunjukkan data capaian yang melebihi target yang disusun oleh dosen.

Secara khusus, dampak penelitian terhadap pelaksanaan pembelajaran mata kuliah manajemen ritel juga signifikan. Berikut dampak positif yang dirasakan selama pelaksanaan pembelajaran.

Mahasiswa lebih mudah memahami materi, sehingga proses belajar menjadi lancar.

Mahasiswa memiliki media untuk mempraktekkan langsung teori yang di dapat melalui pengalaman magang.

Pencapaian CPMK kelas meningkat.

Kinerja dosen meningkat ditinjau dari pencapaian NKD mata kuliah yang bersangkutan, dan capaian keluaran pembelajaran berupa ketersediaan RPS, RPP magang, handout mata kuliah, serta SOP magang bagi mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil capaian dan keluaran proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa seluruh CPMK yang ditetapkan capaian pembelajarannya terpenuhi yaitu lebih besar atau sama dengan 79 %. Begitu juga untuk tingkat keaktifan, dan kehadiran mahasiswa juga melampaui target yang ditetapkan yaitu lebih besar atau sama dengan 79,5%. Disisi lain, produktifitas dosen juga tergambar dalam capaian keluaran berupa ketersedian RPS, RPP magang, handout, serta SOP magang. Ini mencerminkan bahwa metode discovery learning memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, baik bagi mahasiswa maupun dosen.

REFERENSI

- Hanafiah, Suhana. 2009. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama
- Hermansyah a., Natuda A.D., dan Sumarno, 2017, Kontribusi Pelaksanaan Pembelajaran Kewirausahaan dan Interaksi Sosial Terhadap Karakter Kewirausahaan Peserta Didik MAN 1 Pekanbaru, Pekbis Jurnal, Vol9 No2, Juli 2017
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 SMP Bahasa Inggris. Jakarta: Badan Pengembangan Sumberdaya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 58 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah
- Lorz, Michael. 2008, The Impact of Entrepreneurship Education on Entrepreneurial Intention, Dissertation of the University of St. Gallen, School of Management, Economics, Law, Social Sciences and International Affairs.
- Maisaroh, Dharmawan A., 2017, Pengaruh Faktor Individu dan Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Intensi Kewirausahaan Pada Mahasiswa D3 Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia, Proceeding FMI 9, November 2017
- McClelland, 2006, Memacu Masyarakat Berprestasi, Jakarta: CV Intermedia
- Meredith, Geoffrey G, et.al, 1996, Kewirausahaan Teori dan Praktek, Jakarta, Pustaka Binaman Pressindo
- Mutis, Thoby. 1995, Pembangunan Koperasi, Jakarta: Yayasan Bina Bakti Utama.
- Novan, Wiyani. 2013. Desain Pembelajaran Pendidikan : Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanjaya Wina, Strategi Pembelajaran, Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2006
- Suryana, 2003, Kewirausahaan, Pedoman Praktis, Kiat, dan Proses Menuju Sukses, Jakarta , Salemba Empat
- Syah Muhibbin. 2005. Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widodo, Muladi. 2011, Pembelajaran Kewirausahaan dan Minat Wirausaha Lulusan SMK, Eksplanasi Volume 6 Nomor 2 Edisi September, halaman 109-122.